

Penulis melakukan *render* pada video Heroes Thru The Mirror “OogieBoogie” menggunakan *movie render queue*. Penulis menemukan bahwa penggunaan *anti-aliasing* memakan banyak daya komputer. Sehingga, yang penulis lakukan adalah membuat pengaturan *AA* menjadi “*none*”.

Untuk penggunaan *spatial sample*, penulis masukkan *sample* sebesar 32 karena penulis menghindari hasil video yang terdapat artifak dan *ghosting*. Lalu, temporal penulis masukan 1 saja karena penulis tidak membutuhkan penggunaan *motion blur* pada video. Dari pengaturan ini, penulis mendapati proses *rendering* yang cukup singkat yaitu selama 10 menit dengan jumlah frame 338.

5. KESIMPULAN

Merancang *lighting* dan *rendering* merupakan proses yang cukup panjang untuk dilakukan. Penulis menggunakan Unreal Engine sebagai *software* pendukung yang dapat meningkatkan efisiensi proses pengerjaan. Unreal Engine merupakan perangkat yang menggunakan teknologi *rendering real-time* sehingga penulis dapat melihat hasilnya dengan cepat. Selain didukung oleh software, penulis juga menyertakan data dan informasi mengenai *lighting* dan *rendering* selama proses perancangan video Heroes Thru The Mirror “OogieBoogie”.

Yang pertama, penulis melakukan penerapan teknik *three point lighting* pada video. Pentingnya memberikan strategi tiga jenis pencahayaan memberikan dimensi pada tokoh dan latar. *Three point lighting* juga memberikan kontrol kita untuk lebih kreatif menciptakan *lighting* yang sesuai dengan kebutuhan video. Yang kedua, mempelajari jenis-jenis *lighting* pada *software 3D* yang disesuaikan pada kebutuhan *three point lighting*. Selama proses pemilihan jenis *lighting*, penulis mendapati bahwa *rectangle light* cocok untuk membuat *key light* dan *rim light* karena dapat menciptakan dua jenis *lighting* yang *sharp* dan *soft* serta sangat fleksibel untuk melakukan rotasi pencahayaan, sedangkan *point light* lebih cocok untuk *fill light* karena sifatnya lebih menyebar.

Yang ketiga, merancang atribut pencahayaan harus didasari pada logika dan kebutuhan video. Video Heroes Thru The Mirror memiliki tema *stellar*, maka

intensitas cahaya pada latar tidak terlalu cerah. Untuk tetap bisa memenuhi keinginan *client* untuk showcase tokoh, penulis memisahkan *lighting* latar dan tokoh lalu membuat pencahayaan OogieBoogie lebih cerah ketimbang latar. Yang keempat, pentingnya kita dapat memanfaatkan *material* untuk membuat *lighting* terlihat lebih menarik lagi. Dengan menambahkan detail seperti *normal map*, *specular*, *fresnel*, dan *emissive* membuat perpaduan *lighting* dan tokoh menjadi lebih indah

Yang terakhir, penggunaan Unreal Engine 5 untuk *rendering* cukup meningkatkan efisiensi waktu. Pengaturan *render* Unreal Engine 5 dapat disesuaikan dengan kebutuhan video Heroes Thru The Mirror “OogieBoogie”. Mulai dari pengaturan *sample*, *anti-aliasing*, dan *warm up count*. Penulis juga menyimpulkan bahwa untuk merancang *lighting* dan *rendering* tidak hanya mempelajari permasalahan teknis seperti *setup render/material creation*. Namun, ada pentingnya kita mempelajari dari segi estetika agar dapat menciptakan hasil *lighting* dan *rendering* dengan kualitas yang lebih tinggi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA